* 종속국 관리
* 종속국은 기본적으로 ‘독립 열망’이라는 수치를 가짐
* 50% 이상이면 본국의 명령에 불충하여 전쟁을 수행하거나 공물을 바치지 않고, 독립을 위해 전쟁을 일으킬 수 있음
* 독립 열망은 종류에 따라 고정적인 값을 갖거나, 시간에 따라 증감
* 독립 열망을 결정 짓는 요소
* 모든 종속국들의 군사력과 경제력의 총합
* 종속국과의 관계도와 신뢰, 외교적 평판
* 종속국의 개발도(체급)
* 강제 개종, 강제 문화 변경
* 그 외 종속국에게 이득인 행동은 독립 열망 감소, 종속국에게 불리한 행동은 독립 열망 증가
* 종속국은 기본적으로 본국의 전쟁에 무조건 참여하기 때문에 군대 행동 유형을 설정할 수 있음
* 참전을 원하지 않는 경우 상호작용을 통해 ‘전쟁회피세’를 징수할 수 있음(설정 시 수입 증가, 해제 시 독립 열망 +30%)
* 육해군 구성
* 육군은 보병, 기병, 포병으로 구성되어 있음
* 보병과 기병은 전장의 전열에 서서 각각 ‘사격’과 ‘충격’을 담당
* 포병은 전장의 후열에 서서 ‘사격’을 담당
* 해군은 기함, 전함, 소형함, 갤리선, 수송선으로 구성되어 있음
* 기함은 국가 당 하나씩만 건조 가능한 함선으로, 특수 효과를 설정하여 구성 가능
* 전함은 매우 비싸고 선원이 많이 들며 생산 시간이 길지만, 전투력이 매우 뛰어남
* 소형함은 전투 외에도 무역 또는 사략(해적질), 탐험에 사용 가능
* 갤리선은 내해(해안선 근처)에서 전투력 보너스를 받아 내해 전투에 적합
* 수송선은 1척당 병력 1부대(1000명)을 수송 가능
* 군대 업그레이드
* 육군은 군사 기술에 따라 추가 병종이 해금되며, 자신이 현재 선택한 병종보다 더 성능이 좋은 병종이 있는 경우 알림으로 등장
* 병종을 교체하면 현재 보유 중인 모든 육군이 전부 해당 병종으로 교체됨
* 해군은 외교 기술에 따라 추가 함선이 해금되며, 육군과 달리 추가로 비용을 들여서 업그레이드가 필요함
* 육군과 해군 공통으로 업그레이드 시 함선 체력과 병사 사기가 초기화
* 군사 능력치
* 전술 : 높을 수록 아군 유닛이 받는 피해 감소
* 육군 전통 : 높을 수록 내 육군에 각종 추가 효과 부여
* 규율 : 기본 100%를 기준으로 내 유닛의 최종 공격력과 받는 피해량을 변경
* 예1) 내 규율이 110%라면 내 유닛의 최종 공격력이 110%로 적용되고, 내 유닛이 받는 피해는 90%로 감소
* 예2) 내 규율이 90%라면 내 유닛의 최종 공격력이 90%로 적용되고, 내 유닛이 받는 피해는 110%로 증가
* 사기 : 높을 수록 내 유닛이 전장을 이탈하지 않으며, 전투에서 내 부대의 HP처럼 기능
* 병력이 남아있어도 사기가 떨어진다면 전투에서 패배함
* 요새 방어 : 높을 수록 내 요새의 주둔군이 적에게 가하는 피해가 증가하고, 공성에 필요한 시간을 증가시킴
* 육군 한계 : 내가 추가 비용 패널티 없이 한 번에 운용 가능한 병력의 최대치로, 육군 한계 1당 1개 부대(1000명)에 해당
* 예) 내 육군 한계가 50이라면 최대 5만명의 육군을 추가 비용 없이 동시에 운용 가능
* 기병 비율 : 내가 선택한 부대에서 기병을 패널티 없이 운용하기 위해 필요한 보병의 수
* 기병 비율은 전체 군사가 아니라, 모든 개별 부대에 따로 적용
* 예1) 60% 라면, 전체 1만 명 있는 부대에서 최소 보병 4 : 기병 6의 비율을 유지해야 기병을 패널티 없이 운용 가능
* 예2) 기병 비율이 50% 일 때 부대 1에 보병만 1만, 부대 2에 기병만 1만 있는 경우 부대 2는 기병 비율이 100%이므로 패널티
* 해군 전통 : 높을 수록 내 해군에 각종 추가 효과 부여
* 전장 너비 : 내 병사들이 한 번에 싸울 수 있는 양
* 전장 너비가 작으면 아무리 양이 많아도 한 번에 싸울 수 있는 양이 한정되어 있어서 전투에서 패배할 수 있음
* 공성 능력 : 높을 수록 내가 적의 요새 주둔군에 가하는 피해가 증가하고, 공성에 필요한 시간을 단축함
* 해군 한계 : 내가 추가 비용 패널티 없이 한 번에 운용 가능한 함선 수의 최대치
* 해군 교전 너비 : 한 번에 싸울 수 있는 내 함선의 수
* 함선 내구성 : 높을 수록 내 함선의 체력이 증가
* 지휘관
* 지휘관은 4개의 스텟을 가지고 있으며, 지휘관이 배치된 부대는 지휘관의 능력치만큼 보너스를 받음
* 사격 : 사격 페이즈 시 지휘관의 능력치 만큼 추가 보정 – 높을수록 보병, 포병에게 유리
* 충격 : 충격 페이즈 시 지휘관의 능력치 만큼 추가 보정 – 높을수록 기병에게 유리
* 기동 : 높을 수록 부대의 이동 속도 증가
* 공성 : 적 요새 공성 시 지휘관의 능력치 만큼 추가 보정
* 지휘관의 능력치는 0 ~ 8 까지 가능하며, 전통이 높을 수록 좋아질 확률이 증가
* 육군 지휘관은 군사력, 해군 지휘관은 외교력을 소모하여 생산 가능
* 지휘관은 정해진 수까진 추가 유지비용이 발생하지 않지만, 일정 수를 넘기면 각각 군사력/외교력 패널티가 발생
* 지휘관은 전투 시 일정 확률로 사망할 수 있으나, 전투 승리 시 일정 확률로 랜덤한 고유 특성을 획득
* 고유 특성에는 부정적인 효과가 없음
* 지휘관이 존재하는 부대는 훈련을 시킬 수 있으며, 훈련이 잘 된 부대는 각종 보너스 효과가 존재
* 훈련된 부대는 시간이 지나거나, 손실된 인원을 충원하면 훈련 수치가 감소
* 군대 전문성
* 군대 전문성 : 군대 전체에 추가 효과를 부여하고 국가에게 특수 기능을 해금시켜주는 요소
* 낮을 수록 용병 운용에 더 이점이 있고, 높을 수록 군대 운용에 더 이점이 있음
* 부대 훈련 시 매년 일정량 획득, 지휘관 고용 시 매 고용마다 +1%
* 용병 고용 시 일정량 감소, ‘모집 기준 완화’ 사용 시 해제하기 전까지 매년 -5%
* 20% 달성 시 : 부대 특수 기능 ‘보급창 건설’ 해금
* 해당 부대가 존재하는 지역의 보급을 5년 동안 늘려서 손실 방지 가능
* 40% 달성 시 : 부대 특수 기능 ‘주둔군 보충’ 해금
* 해당 부대의 인력을 소모하여 요새 방어를 강화할 수 있음
* 60% 달성 시 : 부대를 해산한 경우 최대치를 넘지 않는 선에서 인력을 전부 회복
* 80% 달성 시 :
* 100% 달성 시 : 지휘관 고용 비용 -50%, 군대 훈련 수치 획득량 +100%